



PREY

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0104
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Prey to kolejne dzieło francuskiego zespołu Arkane Studios, znanego m.in. z popularnej serii [Dishonored](#). Nazwana identycznie jak [pierwowzór](#) 2006 roku **gra zalicza się do gatunku strzelanin z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, ale wykorzystuje również elementy horroru psychologicznego.**

Wydaną na platformę Xbox One produkcję można określić jako nie kontynuację, a raczej reboot gry o tym samym tytule, opracowanej przez Human Head Studios 11 lat wcześniej. Po raz kolejny gracze mogą zmierzyć się z hordami kosmitów, walcząc o przetrwanie na pokładzie unoszącej się w przestrzeni stacji kosmicznej. Podobieństwa do oryginału na tym się jednak kończą – **fabuła, główny bohater oraz charakter nieprzyjaznych kosmitów są w nowym Prey zupełnie inne niż w pierwowzorze.** Zamiast Indianina Tommy'ego protagonistą jest Morgan Yu (którego/której płęć możemy sami wybrać), a zamiast bio-mechanicznego statku obcych przemierzamy korytarze futurystycznej stacji kosmicznej, zbudowanej przez ludzi.

Fabuła

Bohaterem gry jest Morgan Yu – w zależności od wyboru gracza, kobieta lub mężczyzna – będący(a) częścią projektu naukowego, mającego na celu ulepszenie rasy ludzkiej. Właściwa akcja rozpoczyna się w roku 2032. Budzimy się wtedy na kosmicznej stacji Talos 1, należącej do korporacji TransStar, którą w niewyjaśnionych okolicznościach przejęła agresywna rasa obcych. Wykorzystując znalezione przedmioty i broń, staramy się przetrwać w nierównej walce z potężnym wrogiem.

Mechanika

Akcja gry toczy się w kilku lokacjach o otwartej strukturze, dzięki czemu mamy sporą swobodę działania – sami decydujemy o tym, jak i kiedy wykonywać poszczególne zadania. Brak tu skryptowanych akcji, zamiast których zastosowano zaawansowane algorytmy symulacyjne, przez co przygoda za każdym razem przebiega nieco inaczej.

Prey na Xbox One to nie typowa strzelanka: tradycyjnej broni palnej i amunicji do niej jest tutaj jak na lekarstwo, a zabawa opiera się na wykorzystywaniu rozmaitych zdolności i elementów otoczenia. Dość szybko w nasze dłonie wpada chociażby GLOO Cannon, czyli futurystyczny gadżet strzelający kleistą białą substancją. Służy ona nie tylko do walki z wrogami, których można dzięki niej unieruchomić, przyklejając np. do podłogi, ale także do eksploracji stacji Talos 1. Maż wystrzeliwana z urządzenia umożliwia bowiem tworzenie rozmaitych struktur, np. schodów pozwalających dostać się w niedostępne normalnie miejsca. Kolejnym ciekawym przyrządem jest podobny do granatu „recycle charger”, służący do czyszczenia lokacji z przedmiotów, rozkładania ich na mniejsze części oraz wytwarzania nowych urządzeń, o ile dysponujemy odpowiednimi planami. Dodatkowo główny bohater znajduje na swojej drodze neuromody, czyli urządzenia pozwalające na kopiowanie mocy Obcych – np. dokonawszy tej czynności na Mimiku, zyskujemy zdolność przeobrażania się w dowolny obiekt.

Wśród przeciwników spotykamy rozmaite obce istoty, w tym wspomnianego Mimika, potrafiącego przybrać praktycznie każdy kształt. Oznacza to, że w mgnieniu oka może zacząć udawać np. kosz na śmieci, przez co podczas zabawy nigdy nie możemy się czuć pewnie i bezpiecznie, gdyż zagrożenie może czaić się dosłownie wszędzie.